



РАЗРУШИТЕЛИ ЗАМКОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Вот и подрастает новое поколение маленьких рыцарей. Самое время устроить их первый в жизни рыцарский турнир. Это важное событие и надо хорошенько подготовиться. Защитите свой замок, вооружитесь щитом и мечом и не забудьте захватить своих верных помощников — котиков.

В игре «Разрушители замков» вы возьмёте на себя роль храбрых защитников замка. Вам предстоит разрушить замок соперника и защитить свой от летящих ядер из соседней крепости. Также вас ждут несколько увлекательных режимов, которые помогут разнообразить вашу игру: «Два замка», «Ремонт башен» и «Равные шансы».

Состав игры

- 6 двусторонних планшетов замков



- 144 жетона

- 72 жетона жизней



- 4 ширмы



- 72 двусторонних жетона действий



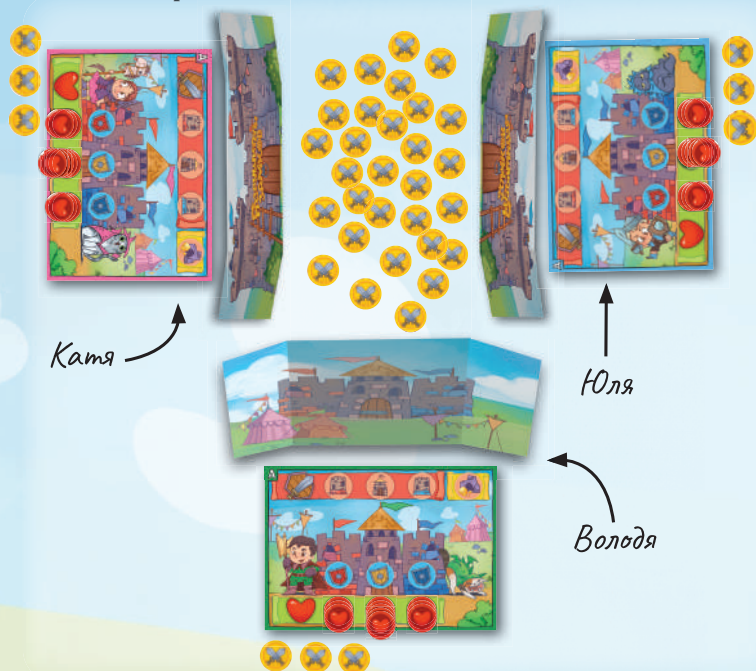
атака



защита

Подготовка к игре

Основные правила предназначены для 3-4 игроков, правила для 2 игроков см. на странице 7.



1 Каждый игрок берёт по одному **планшету замка** с цветной рамкой (■ / ■ / ■ / ■) и кладёт его перед собой, выбрав одну из сторон: **А** или **Б**.

Стороны имеют разную сложность, для первой партии мы советуем положить перед собой планшет стороной **А** вверх. Более опытные игроки могут выбрать сторону **Б**. При игре вдвоём (режим «Два замка») возьмите планшеты замков с золотой рамкой (■).

Важно: во время одной партии игроки могут играть на разных сторонах планшето́в (см. режим «Равные шансы»).

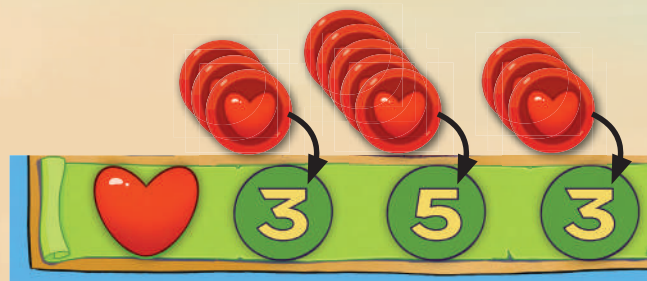


2 Положите на каждую ячейку жизней своего планшета столько **жетонов жизней**, сколько указано на ячейках.

3 Каждый игрок берёт по 3 **жетона действий**. Положите их рядом со своим **планшетом замка**. Это **личный запас** каждого игрока.

4 Поставьте перед своим планшетом **ширму**. Убедитесь, что никто из других игроков не видит вашего планшета.

5 Оставшиеся жетоны жизней и действий положите в центре стола — это **общий запас**.



Теперь вы готовы к турниру!

Цель игры

Вы возьмёте на себя роль начинающих рыцарей, готовых ринуться в бой! Вам предстоит атаковать замок вашего соперника и защищать свой. Рыцарь, который первым разрушит две боковые или одну центральную башню замка противника и сохранит свой замок, станет победителем турнира.

Ход игры

Все игроки ходят одновременно. Каждый игрок атакует соперника слева и защищается от соперника справа.

Ход игроков разделён на два шага:

- Подготовка
- Сражение

ШАГ 1. Подготовка

Игроки решают, какие действия они хотят совершить в этот ход и кладут свои жетоны действий на соответствующие ячейки на планшете своего замка. На одной ячейке может быть больше одного жетона. Возможные действия: атака одной из башен соперника, защита своей башни или добыча золота в шахте.



Атака боковой башни (красная/синяя). Положив один или несколько жетонов действий на эти ячейки, вы атакуете соответствующего цвета башню игрока слева.



Атака центральной башни. Положив один или несколько жетонов действий на эту ячейку, вы атакуете центральную башню игрока слева.



Шахта. Положив один или несколько жетонов действий на ячейку шахты, вы можете получить дополнительный жетон действий из общего запаса, но не больше одного за ход. Ограничений по количеству жетонов действий у одного игрока нет.



Защита башен (красной/синей/центральной). Положив один или несколько жетонов действий на ячейки защиты башен, вы защищаете свою башню соответствующего цвета от атаки игрока справа.

Важно. В начале игры у вас всего 3 жетона действий, а доступных ячеек больше. Вы можете распределить жетоны по пустым ячейкам или положить сразу все жетоны в одну из ячеек. Часть ячеек всегда останется пустой.

ШАГ 2. Сражение

После того как игроки выложили свои **жетоны действий** на выбранные ячейки, начинается «Сражение». Все игроки одновременно поднимают свои ширмы и сравнивают количество жетонов на ячейках атаки, защиты башен и шахт.



- Вы всегда атакуете замок вашего соседа слева и защищаетесь от атак соседа справа.
- Количество жетонов на шахтах вы сравниваете с игроком справа.

1 Сравните количество жетонов действий на ячейке атаки и защиты соответствующих башен на вашем планшете и планшетах игроков слева и справа от вас.

• **Успешная атака.** Если вы положили на атаку башни **больше жетонов действий**, чем ваш соперник слева на защиту данной башни, то атака считается успешной. Защищающийся игрок убирает с атакованной башни количество **жетонов жизни**, равное разнице между **жетонами атаки** и **защиты**.

• **Успешная защита.** Если вы положили на защиту башни больше или равное количество жетонов, чем ваш соперник справа на атаку данной башни, то ваши башни остаются в целости и сохранности.

2 Если вы положили жетоны действий на ячейку шахты, сравните количество жетонов на вашей шахте с количеством жетонов на шахте игрока справа. Если у вас жетонов больше, получите один жетон действий из общего запаса в ваш личный запас. Вы сможете использовать его, начиная со следующего раунда.

Если у вас меньше или равное количество жетонов действий на ячейке шахты, то вы ничего не получаете.

Вы можете получить не больше 1 нового жетона действий за ход.



Конец хода

В конце хода игроки проверяют условия конца игры. Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- у одного или у нескольких игроков разрушены **красная** и **синяя** башни;
- у одного или у нескольких игроков разрушена **центральная** башня.

Если ни одно из условий не было выполнено, игроки снова закрывают свои планшеты замков ширмами и начинают новый ход. Битва за замок продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий конца игры.

Пример хода 1



Юля положила 2 жетона действий на ячейку атаки **красной башни**. Володя не защитил свою **красную башню**, поэтому он должен убрать 2 жетона жизней с ячейки жизней своей **красной башни**.

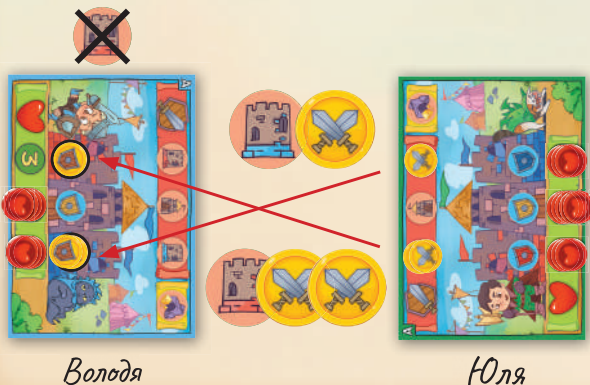
Пример хода 2



Володя положил 3 жетона действий на ячейку атаки **центральной башни**. Катя положила только 1 жетон на ячейку защиты **центральной башни**, поэтому Володя наносит **центральной башне** Кати 2 урона. Катя должна убрать 2 жетона жизней с ячейки жизней **центральной башни**.

Пример хода 3

Володя кладёт 1 жетон на защиту **красной башни** и 2 жетона на защиту **синей башни**. Юля положила 2 жетона на атаку **красной башни** и 1 жетон на атаку **синей башни**. Володя не смог защитить свою **красную башню**, но защитил **синюю**.



Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается, как только у одного из игроков разрушены 2 боковые башни (**красная** и **синяя**) или 1 **центральная** башня. Побеждает игрок, который разрушил башни соперника, но при этом у него самого не разрушены **боковые башни** (**красная** и **синяя**) или **центральная башня**.

Если игрок разрушил башню соперника, но и у него самого разрушены **боковые башни** или **центральная башня**, то в таком случае этот игрок не участвует в определении победителя.

В случае, когда несколько игроков одновременно разрушили башни соперников и у них не разрушены **боковые башни** или **центральная башня**, эти игроки должны сравнить оставшиеся жетоны жизней своих башен. Побеждает игрок, у которого осталось больше жетонов жизней.



*Пример 1. Юля, Володя и Катя играют втроем. Юля разрушила башни Кати. Катя разрушила башни Володи. Побеждает Юля, так как она — единственный игрок, у которого не разрушены **центральная башня** или обе **боковые башни**.*



Пример 2. Юля, Володя, Катя и Дима играют вчетвером. Юле и Кате удалось разрушить башни игроков слева. Теперь они должны сравнить количество жетонов жизней своих оставшихся башен.

8 - Юля

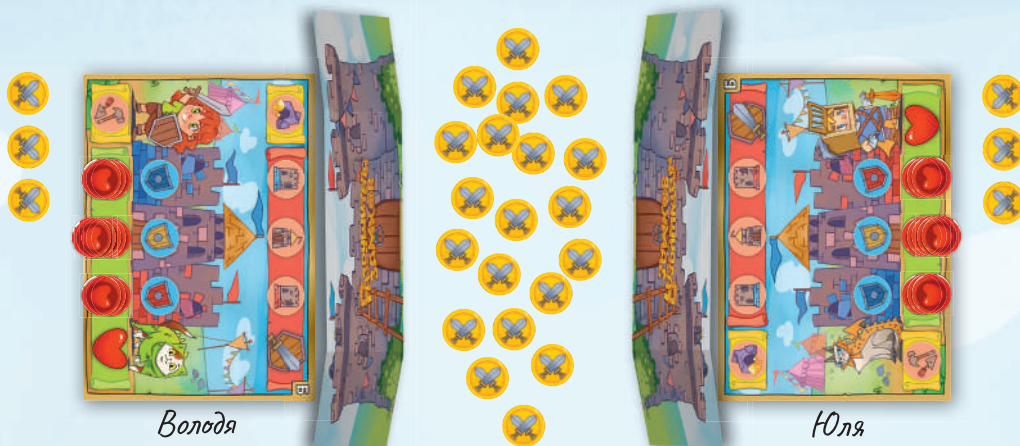
7 - Катя

Юля побеждает, так как у неё осталось больше жетонов жизней.

Режим игры «Два замка»

Подготовка к игре

При игре вдвоём игроки садятся друг напротив друга и кладут **планшеты замков** с золотой рамкой, выбрав одну сторону: А или Б. Между планшетами игроки ставят **ширмы** таким образом, чтобы не было видно планшета замка соперника. Остальные правила подготовки к игре такие же, как в основных правилах игры.



Пример подготовки к игре в режиме «Два замка»

Ход игры

При игре вдвоём сохраняются все основные правила игры с одним условием: игрок напротив одновременно ваш сосед слева и справа. Это значит, что все свои атаки вы сравниваете с его защитой и наоборот. При использовании шахты игрок, который положил больше жетонов действий на ячейку шахты, получает один жетон действий из общего запаса.

Условия победы остаются такими же, как и в основной игре.



Пример. Юля положила 2 жетона атаки на ячейку атаки **синей башни** и 1 жетон на ячейку шахты. Володя положил 1 жетон на защиту **синей башни** и 2 жетона на ячейку шахты. Игроки убирают ширмы и теперь могут увидеть планшеты друг друга. Володя убирает 1 жетон жизни

с **синей башни** и получает жетон действий из общего запаса, поскольку положил больше жетонов в шахту, чем Юля. Юля не получает дополнительного жетона действий, но зато её атака на замок Володи была успешной.

Режим игры «Ремонт башен»

В этом режиме у вас появится возможность восстанавливать жетоны жизней ваших башен! Подготовьтесь к игре по обычным правилам, единственное отличие: планшеты замка положите перед собой стороной **Б** вверх.

Правила игры остаются прежними, но у вас появляется дополнительная ячейка ремонта. Вы можете положить на неё 1 жетон действий во время шага «Подготовка».



Ремонт. Положив один жетон действий на ячейку ремонта, вы сможете восстановить один жетон жизни у любой башни по вашему выбору.

Правила ремонта

- На ячейку ремонта можно положить только 1 жетон действий.
- Нельзя починить башню, которую успешно атаковали в текущем раунде.
- Если хотя бы одна ваша башня не была атакована или была успешно защищена, возьмите из общего запаса один жетон жизней и положите его на ячейку жизней данной башни. Если таких башен несколько, выберите, какую из них вы отремонтируете.
- Количество жетонов жизней на башне не может быть больше максимального значения, указанного на ячейке жизней данной башни.

+1



*Пример. Юля хочет починить свою **синюю башню** и кладёт 1 из своих жетонов действий на ячейку ремонта. Все игроки убирают свои ширмы и могут увидеть планшеты соперников. Удача! В этот ход **синяя башня** Юли не атакована, поэтому она берёт из запаса 1 жетон жизни и кладёт его на стопку жетонов жизней под данной башней.*

Режим игры «Равные шансы»

Во время подготовки более опытные игроки кладут перед собой планшет замка стороной **А** вверх, а игроки-новички — стороной **Б** вверх. Остальные правила подготовки к игре и хода игры остаются без изменений.

